en: Dificultad de supervivencia 0, Niveles, Clúster I

Nivel 484: "La Falsa Paranoia"

Dificultad de Supervivencia

Clase 0



- **Seguro**
- **Asegurado**
- **Desprovisto de Entidades Dañinas**

El **Nivel 484** es el 485° nivel de los **Backrooms**.

Descripción


La aldea (hay más casas de la que se ven).


Lago de almendras.

Límite del nivel.

- El **Nivel 484** es un bosque el cual se encuentran muchos recursos como alimentos y Agua de almendras, además que habrán pueblos en donde podrás quedarte a dormir tranquilamente, el bosque no es infinito ya que al recorrer 10 km llegarás al límite en donde se encuentra un muro que al cruzarlo llegarás a otro nivel, también hay un lago gigante en otra parte del bosque, y se usa esta agua para el pozo de la aldea.

- El nivel es 100% seguro pero aún está la teoría de que es mentira y que podría ser Clase 5, pero es extraño ya que nada aquí es peligroso y nada te impide salir del lugar, pero aún así hay una vibra demasiado extraña que nos hace sospechar esto, ya que de vez en cuando se pueden encontrar entidades, pero en realidad son entidades pacíficas, pero por alguna razón, de lejos son

aterradores pero de cerca no.

- El nivel es seguro, pero no hay casi nadie aquí ya que mucha gente que escuchó de este nivel piensan que podrían ser una trampa para así atrapar a los que vengan aquí, pero es demasiado fácil entrar y salir y nada parece ser peligroso, pero después de investigar descubrimos la verdad de este nivel, realmente es seguro pero el nivel te hace creer que no, es como si el nivel está hecho para que estés seguro pero te hace creer que no.

Entidades

- Aquí se encuentran (casi) todas las entidades pacíficas de los Backrooms, pero el nivel te hace creer que son agresivos cuando no es así, no sabemos qué provoca eso pero podría ser otra identidad no documentada.

Bases, puestos de avanzada y comunidades

Aldea principal

- Atributos de colonia: aquí se pueden encontrar muchas casas en donde hay camas para dormir, también puedes encontrar comida en este lugar y un pozo donde puedes sacar Agua de almendras, pero en este pueblo se encuentran muy pocas personas por lo que se mencionó anteriormente.

- Más información: en esta aldea no existen líderes, ya que por la poca gente que hay aquí no es necesario uno y normalmente todos toman las casas del centro, aunque no hay nada de malo en dormir en una casa fuera del centro de la aldea.

Bunker de M.E.G.

- Atributos del búnker: aquí hay recursos para muchos años, pero no se pueden tomar a menos que algo muy malo pase en el nivel, además de eso, se encuentra muy bajo tierra y es grande con mucha protección en caso de emergencias, pero, ¿de qué se protegerían?.

- Más información: el búnker está demasiado protegido en caso de que en cualquier momento algo malo pasara y que el nivel pase de Clase 0 a Clase Zona de Muerte, pero no ha pasado nunca desde que se descubrió el nivel.

Descubrimiento

- El **Nivel 484** fue descubierto cuando un grupo de personas escuchó el rumor de que existía un nivel demasiado peligroso que cualquiera que iba, nadie regresaba, así que decidieron ir a ese nivel (más adelante explico las entradas).

Día 1

Magnus: Ya hemos llegado, tiene la apariencia de un gran bosque.

Soldado de M.E.G: Hemos explorado toda la zona, pero no encontramos nada peligroso.

Magnus: Sigan investigando, tal vez sea de esos niveles que fingen ser seguros.

Soldado de M.E.G: También encontramos una aldea en el centro del bosque.

Magnus: Bien, investiguenlo y díganme que es lo que encuentran.

Día 5

Magnus: Seguimos investigando pero no parece haber nada.

Soldado de M.E.G: Magnus, encontramos a unas personas en la aldea.

Magnus: Entrevístenlos a ver si saben algo acerca del nivel.

Soldado de M.E.G: Entendido.

Magnus: ¿Y? ¿encontraron algo peligroso?

Soldado de M.E.G: Creímos encontrar entidades peligrosas, pero resultaron ser pacíficas.

Magnus: Que extraño.

Día 15

Magnus: Este nivel es extraño, no hay nada peligroso ni entidades.

Soldado de M.E.G: No encontramos nada peligroso de momento.

Magnus: Entonces, ¿por qué siento que en cualquier momento alguien nos atacará sin que nos demos cuenta?

Soldado de M.E.G: Entrevistamos a la gente de este lugar y todos dijeron lo mismo.

Magnus: ¿Qué cosa?

Soldado de M.E.G: Todos los que llegaron pensaron que este nivel era demasiado peligroso, pero al llegar resultó lo contrario, aunque causó una gran paranoia, bueno, los que estuvieron aquí por demasiado tiempo no presentan la misma ironía que los demás.

Magnus: Entonces este nivel es seguro pero te hace creer lo contrario, aun así no es seguro, o sea, todo es demasiado sospechoso, todavía falta por investigar así que creen un búnker para establecernos aquí.

Día 30

Magnus: Creo que me voy a volver loco.

Soldado de M.E.G: Señor, el búnker se está construyendo .

Magnus: Que bien, después de que esté listo manda a todos a entrar al búnker y que no salgan.

Soldado de M.E.G: Todavía no investigamos todo el nivel.

Magnus: Da igual, si solo hay bosque más allá de la aldea

Soldado de M.E.G: Hablando de eso, encontramos un muro que parece ser el límite del nivel.

Magnus: ¿He investigaron a dónde lleva?

Soldado de M.E.G: Estamos en ello.

Magnus: Está bien.

Día 50

Magnus: Ya no puedo soportarlo más.

Soldado de M.E.G: ¿Qué sucede?

Magnus: Me voy de aquí.

Soldado de M.E.G: Pero no nos dijeron que nos fuéramos.

Magnus: Soy tu jefe, y digo que nos vamos ahora.

Soldado de M.E.G: Está bien, nos vamos.

Magnus: Llévense todo lo que esté en el búnker .

Soldado de M.E.G: ¿Volveremos a investigar?

Magnus: Nunca.

Magnus estaba en un estado de locura y paranoia, y sin darse cuenta este cayó en un pozo accidentalmente y no se le pudo encontrar.

Día 100

Soldado de M.E.G: Ya son 100 días desde que llegamos y definitivamente el nivel es seguro, pero parece que tiene la capacidad de hacer pensar a algunos lo contrario para así que no se queden este nivel, buscamos a Magnus por los niveles que te lleva el pozo, pero no lo encontramos, seguramente está muerto o en otro nivel, de momento seguiremos aquí en el nivel para buscar el que provoca esta paranoia en algunos.

Magnus nunca fue encontrado.

La paranoia

Esta paranoia se crea al llegar al nivel, te hace creer que el nivel es peligroso cuando no lo es, pero solo les pasa a algunos, existen 5 etapas.

Etapa 1

Al llegar al nivel empezarás a sospechar y a vigilar a tu alrededor en caso de que haya peligro.

Etapa 2

Después de pasar varios días empezarás a pensar que el nivel es peligroso tratando de buscar cualquier cosa que lo pruebe.

Etapa 3

Pasar 30 días aquí hará que no quieras salir de tu casa, tengas todo protegido y que estés pensando a cada rato que en cualquier momento vas a morir.

Etapa 4

Te volverás loco y verás todo como si fuera un nivel de Clase Zona de Muerte.

Etapa 5

Después de eso verás como es que todo en realidad está lleno de paz, además de que ya no tendrás paranoia y volverás a la normalidad.

No se sabe qué provoca la paranoia, pero los que pasan las etapas sin intentar escapar de nivel ven que el nivel es en realidad seguro y un buen lugar para vivir.

Entradas y salidas

Entradas

- Para entrar hay que ir a un cartel que dice "refugio 100% seguro" que se encuentra en

cualquier nivel que supuestamente sea seguro pero en realidad es peligroso (ejemplos como el **Nivel 33**, **Nivel 468**, etc.).

Salidas

- Llegar al final del muro te llevará a cualquiera de los niveles del 100 al 9 que sean de la Clase 2 o 0.
- Saltar al pozo de la aldea te lleva a cualquier nivel del 200 al 101 que tenga agua y sean de la Clase 2 o inferior.

Por lo que el nivel te lleva a donde sea seguro.

Mostrar créditos

Ocultar créditos

CATEGORÍAS 






Download on the
App Store


GET IT ON
Google Play